PlayStation

PAL

APE ESCAPE™

LA INVASIÓN DE LOS MONOS

SONY

COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation®

Precaución

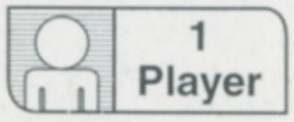
• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

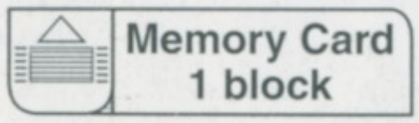
Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa POWERLINE.

Ape Escape ™ & © 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



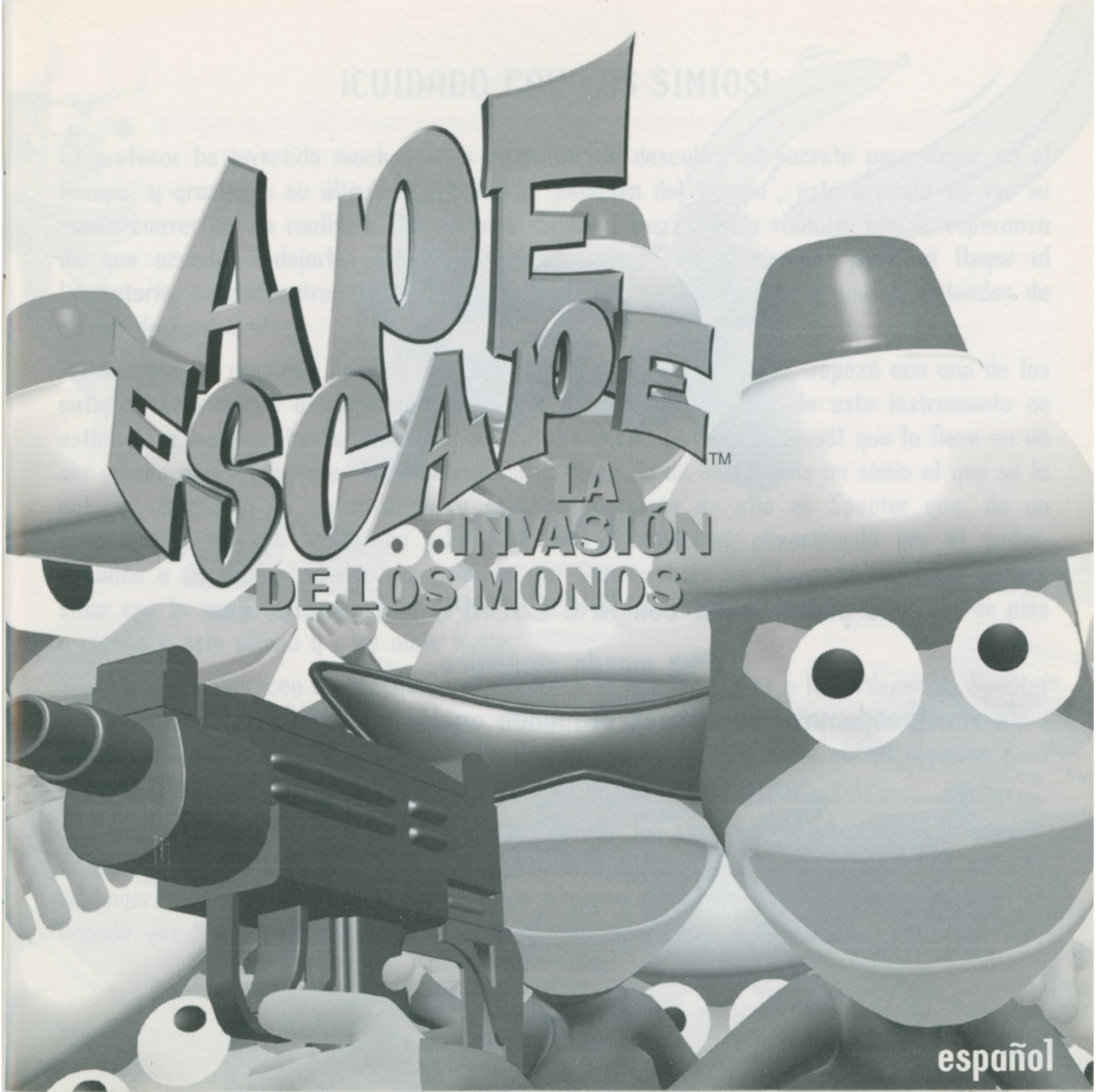


DUAL SHOCK™

SCES-02031

APE ESCAPE™

LA INVASIÓN DE LOS MONOS



español

¡ATENCIÓN!

Sólo podrás jugar con APE ESCAPE™ si cuentas con un mando analógico.

Te recomendamos que utilices el mando analógico (DUAL SHOCK™).

¡CUIDADO CON LOS SIMIOS!

El profesor ha invertido muchos años en tratar de descubrir el secreto para viajar en el tiempo, y gracias a su última invención, la "estación del tiempo", está a punto de ver su sueño convertido en realidad. Dos jóvenes, Spike y Buzz, van a visitarle con la esperanza de que acceda a dejarles ser los primeros viajeros en el tiempo, pero, al llegar al laboratorio, se encuentran al profesor y a su nieta atados de pies y manos, rodeados de simios descontrolados.

Anteriormente, un simio llamado Specter escapó del zoológico y se tropezó con una de las antiguas invenciones del profesor: el "casco mental". La función de este instrumento es estimular e incrementar la capacidad mental, es decir, convertir a aquél que lo lleve en un ser mucho más inteligente. Sin embargo, si en lugar de un humano es un simio el que se lo coloca, su efecto es catastrófico, y prueba fehaciente de ello es Specter que, de un simpático y travieso simio, ha pasado a ser un monstruo obsesionado por el poder, decidido a dominar el mundo. Lo primero que Specter hizo es liberar a todos los simios, sitiar con la ayuda de su ejército de chimpancés el laboratorio del profesor, y atar de pies y manos a éste último y a su nieta Katie.

Spike y Buzz aparecen en escena en el momento en que los simios a las órdenes de Specter le siguen hasta la estación del tiempo. Ambos son atraídos por la fuerza de la estación y arrastrados por la espiral del tiempo. Finalmente, el Profesor y Katie se las ingenian para escapar y dar con Spike, ique está atrapado en la edad prehistórica!

Si Spike no logra detener a Specter y a sus monos, los simios se erigirán como la especie dominante, cambiando para siempre el curso de la historia. Solo, y a un millón de años de su hogar, Spike deberá ayudar al profesor a capturar a todos los simios, icon el fin de impedir que Specter se convierta en el dueño del mundo!

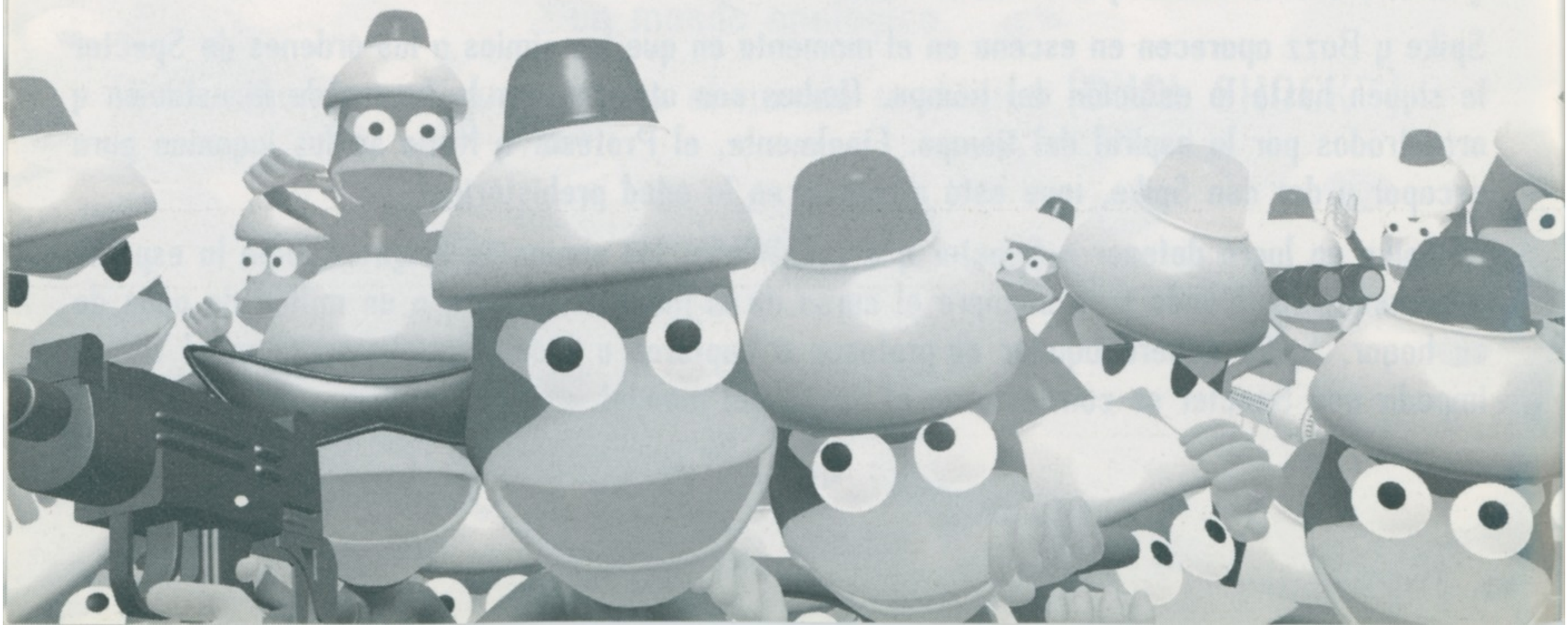
INSTALACIÓN

Instala tu PlayStation® de acuerdo con las instrucciones incluidas en el manual, con un mando analógico (DUAL SHOCK) insertado en el puerto del mando 1. Introduce el disco de APE ESCAPE™ y cierra la cubierta del disco. Enciende la PlayStation® (botón POWER (ENCENDIDO) en posición ON). Te aconsejamos que no introduzcas o retires el mando analógico (DUAL SHOCK) ni la TARJETA DE MEMORIA mientras la consola esté encendida. Antes de comenzar a jugar, asegúrate de contar con al menos un bloque de memoria libre en tu TARJETA DE MEMORIA. El juego reconoce solamente las TARJETAS DE MEMORIA introducidas en la ranura para tarjetas de memoria 1.

ATENCIÓN: Todas las ilustraciones del juego incluidas en este manual proceden de la versión en inglés. Algunas de ellas han sido tomadas antes de completar el juego, y por lo tanto pueden diferir ligeramente de las que aparecen en la versión final del juego.

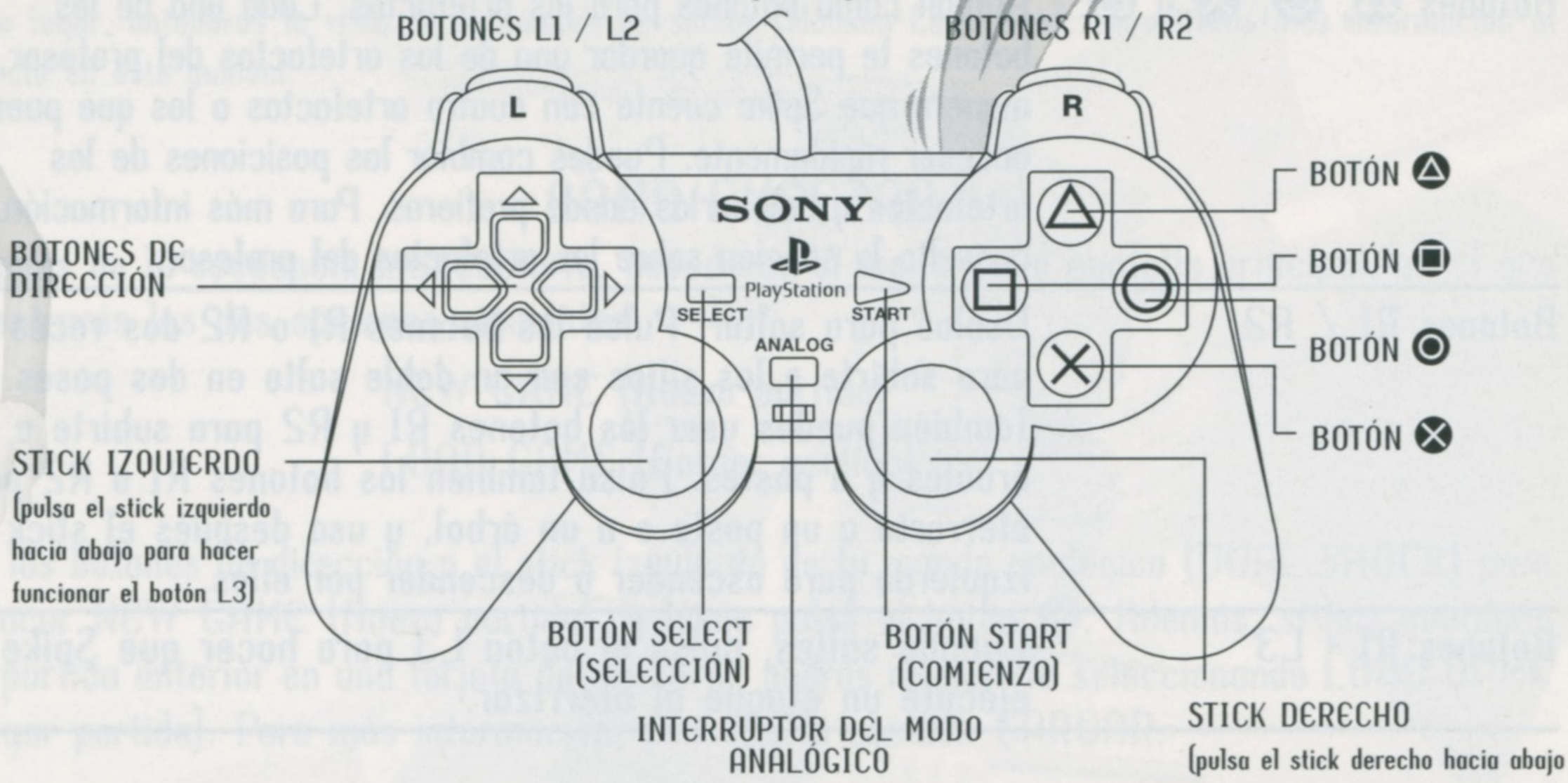
BIENVENIDO A APE ESCAPE

APE ESCAPE es un juego lleno de artefactos y herramientas que debes aprender a utilizar si deseas vencer a Specter. Te aconsejamos que leas todo el manual antes de iniciar tu aventura.



CONTROLES BÁSICOS

Durante tu aventura te encontrarás con muchos objetos y artefactos diferentes cuyo funcionamiento deberás descubrir. Los controles principales de APE ESCAPE son los siguientes:



Stick izquierdo	Controla los movimientos de Spike: empújalo suavemente para hacer que Spike se desplace sigilosamente y empújalo con firmeza para hacerle correr.
Stick derecho	Controla los artefactos de Spike: muévelo adelante y atrás, a izquierda y derecha, o en círculos.
Botón L3	Manténlo pulsado para hacer que Spike se arrastre a fin de que pueda ocultarse y abalanzarse sigilosamente contra los simios desprevenidos.
Botón R3	Pulsa este botón mientras Spike se esté arrastrando para hacer que se oculte. ¡Los simios no sospecharán nada y podrás abalanzarte sobre ellos aún más fácilmente!

Para usar los sticks del mando analógico (DUAL SHOCK), asegúrate de que el interruptor del modo analógico está activado (el indicador luminoso se encenderá de color rojo).

Botones △, ○, ✕ y □:	Actúan como botones para los artefactos. Cada uno de los botones te permite guardar uno de los artefactos del profesor, de manera que Spike cuente con cuatro artefactos a los que puede acceder rápidamente. Puedes cambiar las posiciones de los artefactos y colocarlos donde prefieras. Para más información, consulta la sección sobre los artefactos del profesor.
Botones R1 / R2	Úsalos para saltar. Pulsa los botones R1 o R2 dos veces para subirte a los sitios con un doble salto en dos pasos. También puedes usar los botones R1 y R2 para subirte a árboles y a postes. Pulsa también los botones R1 o R2 para aferrarte a un poste o a un árbol, y usa después el stick izquierdo para ascender o descender por ellos.
Botones R1 + L3	Cuando saltes, pulsa el botón L3 para hacer que Spike ejecute un ataque al aterrizar.
Botón START	Pulsa este botón durante la partida para abrir el menú de pausa.
Botón SELECT	Pulsa este botón para pasar directamente a la pantalla de selección de artefactos.

CONTROLES DE LA CÁMARA

Botones de dirección	Hace que la cámara gire alrededor de Spike
Botón L2	Pulsa el botón L2 para "ver con los ojos de Spike" y obtener una vista del mundo tal y como Spike lo percibe. Usa el stick izquierdo para mirar a tu alrededor y pulsa el botón L2 de nuevo para volver a una visión normal. *

Botón L1	Pulsa el botón L1 para que la cámara se coloque a tu espalda. Usa este botón cuando quieras que la cámara gire rápidamente.

*La función que te permite "ver con los ojos de Spike" no estará disponible mientras uses el radar de simios. En su lugar, obtendrás la vista de la cámara de simios (Monkey-Cam View); encontrarás más información al respecto en este manual.

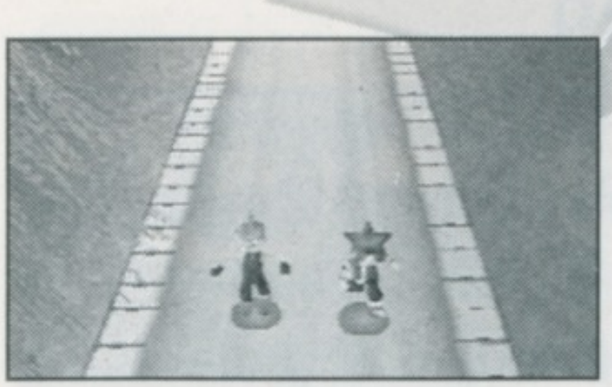
CÓMO EMPEZAR

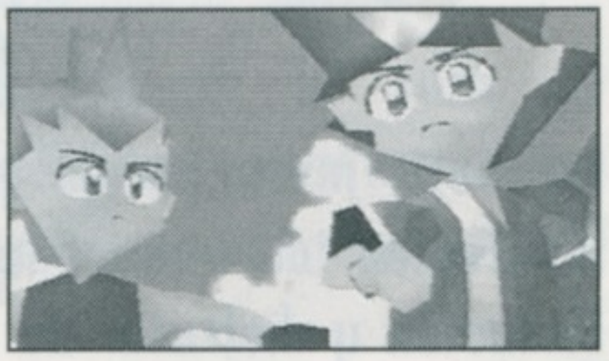
Después de la secuencia introductoria, accederás al menú de la pantalla principal, en el que encontrarás las dos opciones siguientes:

NEW GAME (Nueva partida)

LOAD GAME (Cargar partida)

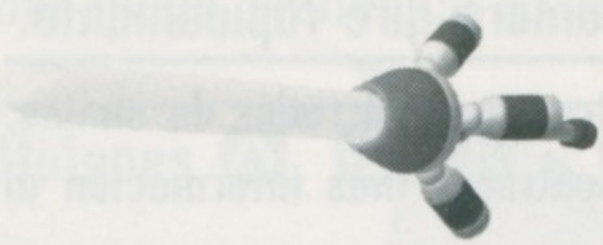
Usa los botones de dirección o el stick izquierdo de tu mando analógico (DUAL SHOCK) para destacar NEW GAME (Nueva partida), y luego pulsa el botón ⊗. Además, si has guardado una partida anterior en una tarjeta de memoria, podrás reiniciarla seleccionando LOAD GAME (Cargar partida). Para más información, consulta la sección CARGAR.





Mientras el profesor y Katie trabajan en la reparación de la estación temporal, Spike debe intentar atrapar a cuantos simios le sea posible. Por suerte, con él han viajado a través del tiempo otras dos invenciones del profesor, así que al principio de tu aventura contarás ya con dos artefactos importantes: la porra y la red del tiempo.

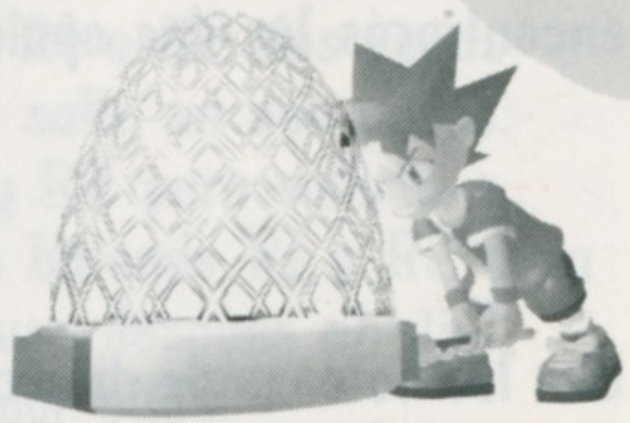
LA PORRA



Es una herramienta vital para tu protección. Usa el stick derecho para controlar el movimiento de la porra, que golpeará en la dirección en que lo pulses; también puedes dar vueltas al stick derecho para hacer girar la porra a tu alrededor, protegiéndote de ese modo por todos los costados.

LA RED DEL TIEMPO

La red del tiempo es otra herramienta muy importante, ya que se usa para atrapar a los simios. Al igual que la porra, la red del tiempo puede emplearse en cualquier dirección, y en círculos. Te resultará más fácil capturar a los simios en la red del tiempo si primero les atontas de un golpe; una vez capturados, los simios serán enviados de vuelta a su lugar en el tiempo.

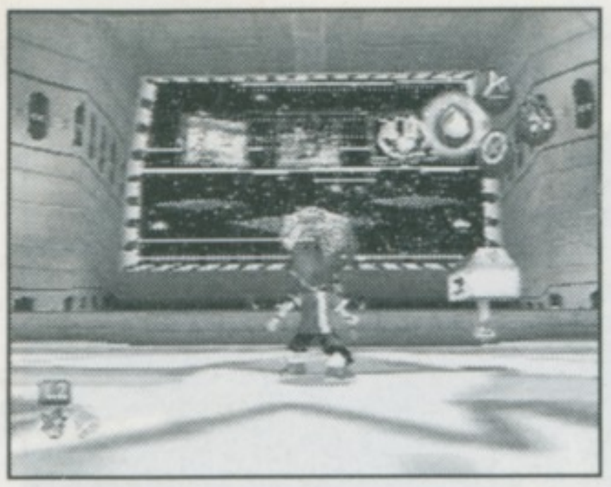


Tu aventura da comienzo en la Prehistoria. En el primer nivel debes emplear la red del tiempo para capturar tres simios. Una vez que lo hayas logrado, pasarás a la SALA DE TELETRANSPORTE.

¡¡LA ESTACIÓN DEL TIEMPO!!

La mejor invención del profesor es también su invención más inestable. Debes volver a esta habitación tan a menudo como puedas, para guardar tu progresión en el juego, comprobar tu situación y disfrutar de algunos de los juegos de bonificación especiales que el profesor ha creado para ayudarte a relajarte. Todo lo que encuentres en la estación del tiempo te resultará útil en tu misión. En un extremo de la sala de teletransporte está la pantalla de teletransporte (Warp room), y en el otro la pantalla de cargar/guardar (Load / Save Screen). A ambos lados encontrarás otras dos salas: la sala de entrenamiento y el rincón de minijuego, donde podrás jugar con los minijuegos de bonificación. Empezaremos por la pantalla de teletransporte.

LA PANTALLA DE TELETRANSPORTE

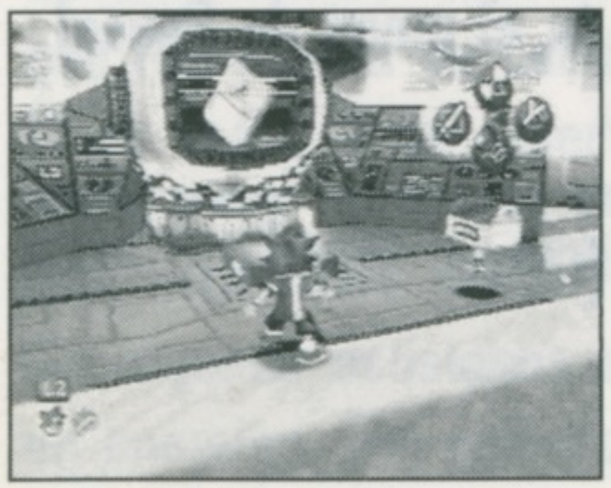


La parte más importante de la estación temporal es la pantalla de teletransporte, a la que acudirás para teletransportarte a tu próxima etapa. Pisa el interruptor rojo situado en el suelo de la plataforma elevada que encontrarás al fondo de la sala, y serás teletransportado inmediatamente al área de selección de etapas.

SELECCIÓN DE ETAPAS

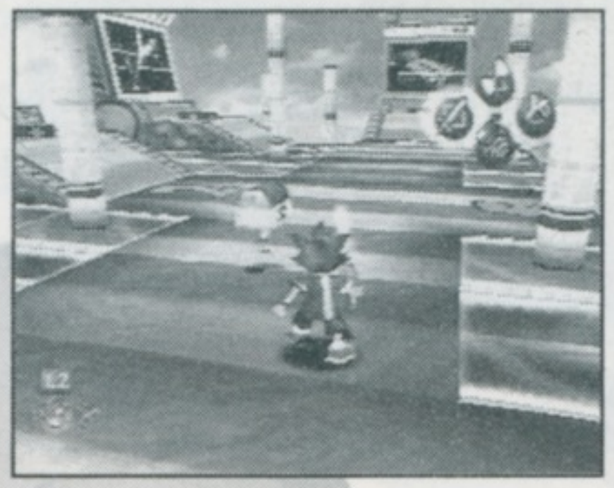
Desde aquí podrás desplazarte por todos los niveles disponibles. Para seleccionar una etapa, mueve ⬅ o ➡ para recorrer los niveles disponibles, usando los botones de dirección o el stick izquierdo de tu mando analógico (DUAL SHOCK), y pulsa después el botón ⊗ o el botón ◎ para entrar en la etapa elegida. Esta pantalla te permite también volver a la estación temporal. En lugar de entrar en un nivel, pulsa el botón ▣ o el botón △, y pasarás directamente a la sala de teletransporte de la estación temporal.

PANTALLA DE CARGAR Y GUARDAR



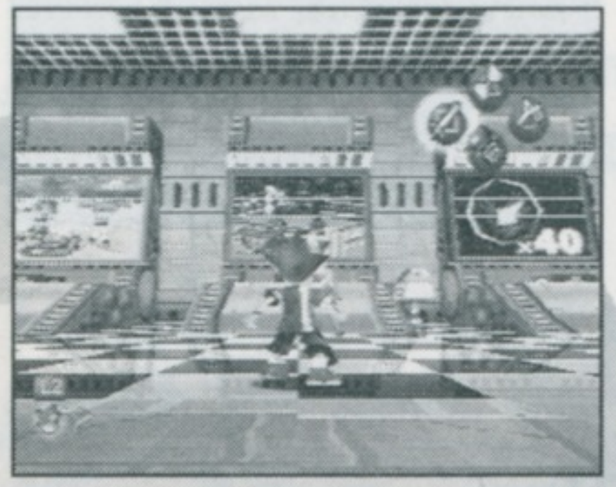
Pisa el interruptor cargar/guardar situado de la sala de teletransporte, para guardar el juego y ver los datos sobre los simios que figuran en el libro de simios. Para más información, consulta la sección sobre cargar y guardar.

ENTRENAMIENTO



A cada lado de la sala de teletransporte encontrarás una sala más pequeña. Una de ellas contiene las áreas de entrenamiento, en la que podrás aprender a utilizar los maravillosos artefactos del profesor. Si olvidas cómo usar uno de los artefactos, puedes volver a esta área para practicar. Para entrar en un área de formación, corre hasta cualquier pantalla en la que se muestre un artefacto y pisa el botón rojo situado delante de ella. Sigue la sesión de entrenamiento y utiliza la salida para volver aquí.

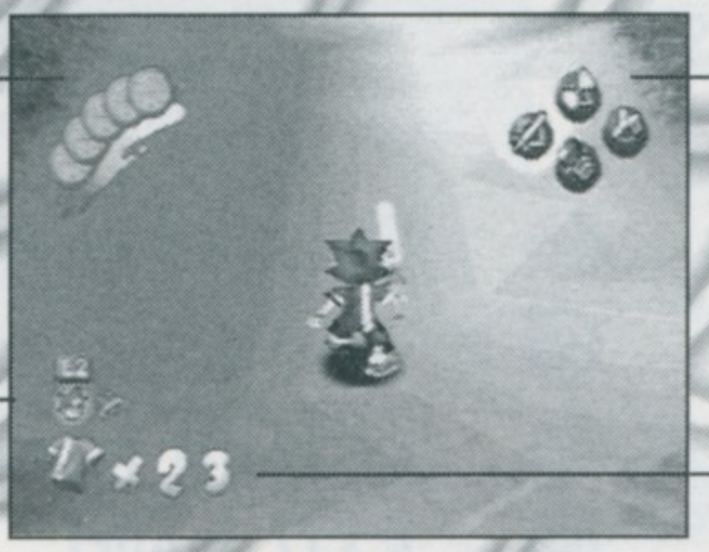
RINCÓN DE MINIJUEGO



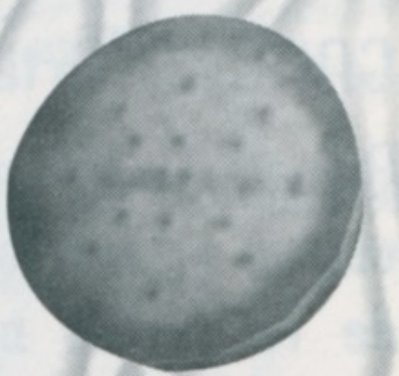
En el lado opuesto de la sala de teletransporte encontrarás el rincón de minijuego. Para jugar a uno de los juegos, recoge las monedas de Specter escondidas en las etapas. Una vez que hayas recogido el número exacto de monedas de Specter que se muestra en el monitor, podrás jugar a ese minijuego. Por ejemplo, para jugar el primer juego necesitarás encontrar 10 monedas. La pantalla de estado te permitirá comprobar el número de monedas recogidas (pulsa el botón ◉ en el menú de Pausa).

Por el momento, mantendremos el misterio sobre estos minijuegos; pero recuerda: ¡para jugar a ellos, es imprescindible dominar los sticks de tu mando analógico (DUAL SHOCK)!

LA PANTALLA DE JUEGO

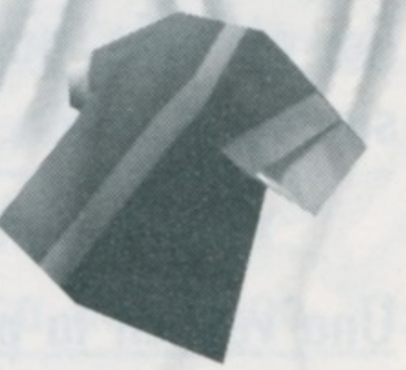


GALLETAS



Las galletas redondas situadas en la parte superior izquierda de la pantalla muestran tu estado de salud en cada momento. Puedes tener cinco galletas como máximo, pero cada vez que un enemigo te golpee o que te hieras a ti mismo accidentalmente, perderás una galleta. Una vez que pierdas tus cinco galletas, habrás perdido una vida.

VIDAS



La cantidad de vidas que le quedan a Spike se indica mediante un icono que representa su camiseta. Al principio del juego, Spike tiene 5 vidas (1 en uso y 4 de reserva), aunque podrá recoger más durante el juego.

VIDAS EXTRA y FICHAS DE ENERGÍA

En algunas ocasiones se te gratificará con una vida extra si vences a un enemigo. Sin embargo, hay otro método para conseguir más vidas: en todos los niveles encontrarás fichas doradas triangulares; se trata de fichas de energía. Si Spike logra recoger 100 fichas de energía, adquirirá una vida extra.

EL MENÚ DE PAUSA

Los cuatro submenús del menú de pausa se activan pulsando los botones △, ○, ✕ o □ de tu mando analógico (DUAL SHOCK).

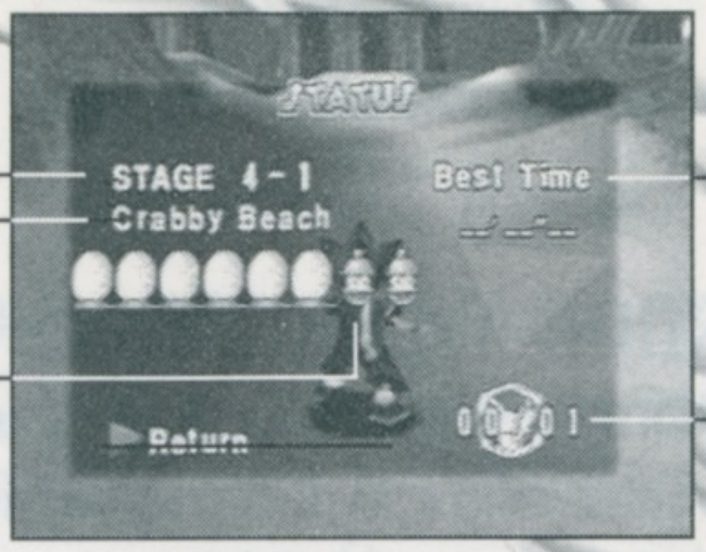
△ GADGET (artefacto)
○ STATUS (estado)
✕ OPTION (opción)
□ EXIT (salir)

GADGET (Artefacto)

Pulsa este botón para acceder a la pantalla de selección de artefactos. Puedes guardar hasta cuatro artefactos para su uso inmediato, asignando a cada uno de ellos uno de los botones de tu mando analógico (DUAL SHOCK). Destaca un artefacto, usando los botones de dirección o el stick izquierdo y selecciónalo después, pulsando el botón al que desees asignar el artefacto: △, ○, ✕ o □. El artefacto quedará asignado al botón pulsado. Por ejemplo, puedes asignar la red del tiempo al botón ✕, la porra al botón □, el radar de simios al botón △ y el propulsor al botón ○.

Una vez en la partida, para elegir uno de los artefactos disponibles bastará con que pulses el botón al que lo hayas asignado. Puedes tener a mano los artefactos que prefieras, pero te aconsejamos que uno de ellos sea siempre la red del tiempo. ¡Nunca se sabe cuándo una de esas criaturitas te va a saltar encima!

STATUS (Estado)



Número de la etapa

Nombre de la etapa

Simios en este nivel /simios capturados

Mejor tiempo

Monedas de Specter recogidas

Aquí puedes comprobar los datos del nivel en el que te encuentres. Para volver al menú de pausa, pulsa el botón START.

OPTION (Opción)

A menos que se indique lo contrario, pulsa ⬅ o ➡ con los botones de dirección o el stick izquierdo para seleccionar. Pulsa el botón START para volver al menú de pausa.

VIBRATION (Vibración):	Activa y desactiva la función de vibración de tu mando analógico (DUAL SHOCK).
SOUND (Sonido):	Cambia el sonido de ESTÉREO a MONO y viceversa.
MUSIC (Música):	Desplaza la barra del nivel a derecha o izquierda para aumentar o disminuir el volumen de la música del juego.
SFX (EFECTOS SONOROS):	Desplaza la barra del nivel a derecha o izquierda para aumentar o disminuir el volumen de los efectos sonoros.
DEFAULT SETTINGS (AJUSTES POR DEFECTO):	Para devolver las opciones a sus ajustes predeterminados, selecciona esta opción, pulsando el botón ⊗ o el botón ◎.

EXIT (Salir)

Si deseas salir de la etapa en la que te encuentras, selecciona YES (Sí), y volverás a la pantalla de selección de etapas.

GUARDAR Y CARGAR

Para acceder al menú de cargar/guardar, corre hasta la pantalla de cargar/guardar situada en la sala de teletransporte y salta sobre el interruptor del suelo.

NOTA: antes de empezar a jugar, asegúrate de que cuentas con suficientes bloques libres en tu tarjeta de memoria. Necesitarás un bloque libre para poder guardar tu partida. Introduce la tarjeta de memoria en la ranura de la tarjeta de memoria 1 de tu consola ANTES de encenderla. Una vez que la consola esté encendida, no introduzcas o retires periféricos ni tarjetas de memoria.

En el menú cargar/guardar, destaca el icono que desees seleccionar pulsando ⬅ o ➡ con el stick izquierdo o los botones de dirección de tu mando analógico (DUAL SHOCK). Haz tu selección pulsando el botón ⊗ o ◉, o vuelve a la sala de teletransporte pulsando el botón ▣ o el botón △.

MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA)

No te olvides de guardar tu partida y tomarte un descansito después de haber corrido por ahí durante una o dos horas. ¡No vayas a pasarte y lesionarte! En la pantalla de cargar/guardar, pulsa el botón ⊗ o el botón ◉ para seleccionar el icono de la tarjeta de memoria; de este modo, abrirás la pantalla de la tarjeta de memoria, en la que encontrarás las siguientes opciones:

RETURN (Volver)

SAVE (Guardar)

LOAD (Cargar)
NAME (Nombrar)
DELETE (Borrar)

Pulsa los botones ⊗ o ◎ para hacer tu selección. Pulsa el botón L1 para ver datos sobre los simios y las monedas de la partida guardada que esté destacada en ese momento, y pulsa el botón R1 para ver datos sobre los artefactos, las vidas y las fichas de energía.

Ten en cuenta que las opciones LOAD (Cargar), NAME (Nombrar) y DELETE (Borrar) sólo estarán disponibles después de haber guardado una partida en una tarjeta de memoria.

RETURN (Volver): elige esta opción para volver a la sala de teletransporte.

SAVE (Guardar): destaca el archivo en el que desees guardar tu partida y pulsa después el botón ⊗ o el botón ◎. Si deseas guardar la partida en un archivo que ya contenga una partida de APE ESCAPE, se te pedirá que confirmes tu decisión de sobreescribir la partida guardada. Elige YES (Sí) para continuar y NO para volver a la pantalla de la tarjeta de memoria sin guardar la partida. Una vez guardada tu partida, se te preguntará si deseas continuar con ella; vuelve a seleccionar YES para continuar, y NO para salir de la partida y volver a la pantalla principal.

LOAD (Cargar): destaca el archivo que desees cargar y pulsa después el botón ⊗ o el botón ◎. Se te pedirá que confirmes que deseas guardar la partida guardada; elige YES para continuar o NO para volver a la pantalla de la tarjeta de memoria sin cargar ninguna partida.

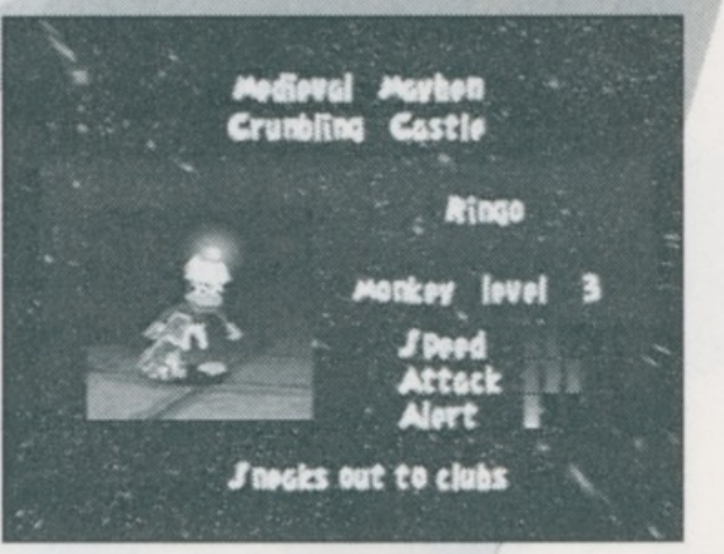
NAME (Nombrar): da un nombre a tu partida guardada. Destaca el archivo cuyo nombre desees cambiar y pulsa después el botón ⊗ o ◎. Usa los botones de dirección o el stick izquierdo para destacar las letras. Introduce cada una de las letras pulsando el botón ⊗ o ◎, o bórralas pulsando el botón ▣. Una vez introducido el nombre de la partida guardada, pulsa el botón START para confirmarlo y selecciona después YES para guardar el nombre, o NO para salir sin guardarlo.

DELETE (Borrar): destaca el archivo que desees borrar y pulsa después el botón ⊗ o ◉. Se te pedirá que confirmes tu decisión de borrar el archivo; selecciona YES para continuar con la operación de borrado, o NO para volver a la pantalla de la tarjeta de memoria sin borrar el archivo.

MONKEY BOOK (LIBRO DE SIMIOS)

Selecciona este icono para abrir el libro de simios con el fin de obtener más información acerca de los simios que hayas capturado. Usa los botones de dirección o el stick izquierdo para destacar el archivo referente a un simio capturado, y pulsa el botón ◉ para abrirlo. La información sobre los simios se guarda según el nivel en el que hayan sido capturados. Pulsa los botones L1 o R1 para desplazarte por las páginas.

Cada archivo de datos proporciona la siguiente información:



Nombre del simio: Cada simio tiene un nombre propio, que figura aquí.

Nivel del simio: Cada simio está asignado a un nivel. Cuanto más alto es el número, más fuerte será el simio, ¡ojo!

Velocidad: Clasificada de 1 a 5; ¡1 es muy lento y 5 es ultrarrápido!

Ataque: Poder de ataque, de 1 a 5.

Alerta: Una puntuación de alerta baja significa que será muy fácil abalanzarte sigilosamente sobre ese simio; una puntuación de alerta elevada significa que probablemente tendrás que recurrir a otros métodos para sorprenderle.

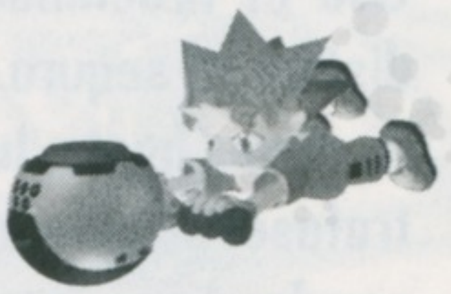
Pulsa cualquier botón para volver a la vista principal del libro de simios. Pulsa el botón START para volver al menú de cargar / guardar.

LOS ARTEFACTOS DEL PROFESOR

A medida que vayas recibiendo artefactos del profesor, tendrás que ir aprendiendo cuál es el mejor momento para utilizarlos. Cuando no estés utilizando un artefacto, éste se guardará en la pantalla de selección de artefactos, a la que puedes acceder a través del menú de pausa o pulsando el botón SELECT durante la partida.

LA RED ACUÁTICA

A diferencia de otros artefactos, la red acuática no necesita asignarse a un botón de tu mando analógico (DUAL SHOCK), ya que aparecerá automáticamente cuando estés en el agua. Nada usando el stick izquierdo y sal del agua saltando cuando estés cerca de la superficie (pulsa el botón R1 para saltar). Para acelerar, pulsa el botón R1 mientras estés nadando o saliendo a la superficie. Cuanto más rápido nades, antes ganarás.



Los sticks izquierdo y derecho del mando analógico (DUAL SHOCK) pueden pulsarse como si fuesen botones, y hacen la función de los botones L3 y R3. Para ir sumergiéndote mientras nadas, pulsa el botón L3. Con él podrás bucear a mayor profundidad, hasta que lo sueltes. Después, podrás usar el stick izquierdo para avanzar en la dirección que desees. ¡No pierdas de vista el indicador de oxigeno! Si éste llega a la zona roja, te quedarás sin oxígeno y te ahogarás. Para coger más oxígeno, vuelve a la superficie antes de que el indicador entre en la zona roja.

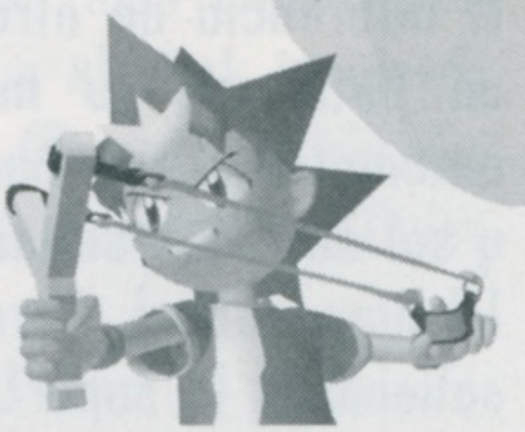
Para disparar una red acuática, pulsa el botón R3; esta red te resultará muy útil para capturar simios que hayan aprendido a nadar. ¡Recuerda que debes usar el botón R1 para nadar rápidamente y poder capturarlos!

EL RADAR DE SIMIOS

El radar de simios es un artefacto que sirve para localizar simios. Activa el radar pulsando el stick derecho con un movimiento circular. Presta atención al sonido del radar, que se vuelve más agudo cuando localiza a un simio y suena cada vez más fuerte conforme te vayas acercando a él.

Si el simio está realmente cerca, podrás usar la cámara de simios. En la esquina inferior izquierda de tu pantalla verás los iconos correspondientes a la vista de cámara. Cuando uses el radar de simios, aparecerá un icono representando a un simio, que significa que puedes usar la cámara de simios. Pulsa el botón L2 para acercar la cámara al simio que haya más próximo y ver información sobre él.

EL TIRACHINAS



Usa el tirachinas para destruir o atontar a tus enemigos desde una distancia segura. Tira del tirachinas, usa el stick derecho para guiar la diana hasta tu blanco, y luego suéltalo para disparar, como si se tratase de una catapulta. El proyectil se dirigirá al punto señalado por la diana azul. Para conseguir un disparo más preciso, pulsa el botón L2 para usar el tirachinas con el punto de mira; después, usa el stick izquierdo para colocar el punto de mira azul sobre tu blanco y ¡DISPARA! ¡No olvides que también puedes usar el tirachinas para activar interruptores y botones que queden fuera de tu alcance!

El tirachinas usa tres tipos de balas:

- Balas normales: con ellas puedes disparar cuantas veces quieras, aunque es posible que no tengan suficiente fuerza para abatir algunos de los enemigos más potentes.
- Balas rápidas: si tienes unas cuantas de éstas, úsalas; explotan al hacer impacto.
- Balas guiadas: las balas guiadas del tirachinas contienen tres proyectiles cada una. Aunque resultan útiles para acabar con varios blancos de un solo tiro, no está garantizado que den en el blanco, así que ¡es cuestión de probar suerte!

Pulsa el botón R3 para seleccionar el tipo de balas que desees. Recuerda que únicamente las balas normales disponen de un suministro ilimitado; recoge objetos para reconstituir tus existencias de los otros dos tipos de balas.

EL SÚPER ARO

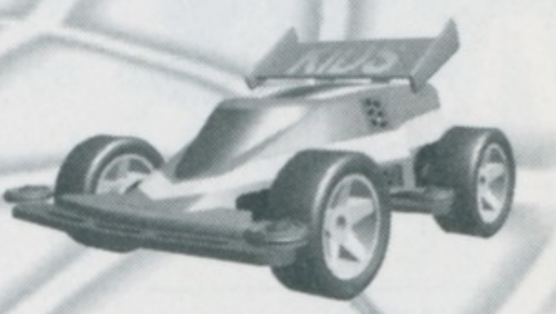
Convierte el súper aro en un escudo moviendo rápidamente en círculo el stick derecho. Mientras el escudo esté activo, podrás correr rápidamente y chocar con tus enemigos para herirles.

EL PROPULSOR

Usa el propulsor cuando no baste con dar un salto. ¡Es una invención magnífica! Gracias a ella, no tendrás más que hacer girar el stick derecho para volar. Para recorrer distancias largas, no dejes de girarlo y utiliza el stick izquierdo para guiarlo. Trata de coger práctica con el uso simultáneo de ambos sticks.

También puedes usar el propulsor cuando des saltos. Pulsa primero el botón R1 para saltar, y gira después el stick derecho para alcanzar sitios de mayor altura o saltar entre los bordes de un precipicio.

EL COCHE TELEDIRIGIDO



Pulsa el botón R3 para hacer que aparezca el coche teledirigido. Para dirigir el coche, emplea el stick derecho. Puedes usar el coche teledirigido para golpear a tus enemigos y activar interruptores del suelo... ¡Un artefacto magnífico! Y no lo olvides, también puedes usarlo para coger objetos.

EL PUÑO MÁGICO

El puño mágico es un puño extensible. Como el resto de los artefactos, el puño te permite tanto atacar como coger objetos. El puño se extiende en la dirección en la que empujes el stick derecho. Para que tu puñetazo sea más fuerte, empuja el stick rápidamente. Una vez que dispongas del puño mágico, podrás usarlo en las etapas superadas. Ya verás, ¡encontrarás un montón de mecanismos que podrás romper con él! ¡Encuentra al resto de los simios y atrápalos!

TE PRESENTAMOS A LOS PERSONAJES

SPIKE

Edad:	10	A Spike le encanta pasar el rato en el laboratorio del profesor, para descubrir cuál va ser el próximo invento del anciano. Cuando se enteró de que el profesor había puesto a punto la primera máquina del tiempo de la historia, a Spike le resultó imposible contener su impaciencia por verla.
Estatura:	135cm	
Peso:	32kg	

EL PROFESOR

Edad:	60	Ya en su más tierna infancia, al profesor le encantaba salsear con todo tipo de cachivaches y artefactos. Ahora que va haciéndose mayor, se ha vuelto un poquillo despistado y deja sus experimentos por ahí, sin darse cuenta de que cualquiera puede toparse con ellos. Es su nieta, Katie, quien debe asegurarse de que no se meta -¡o no meta a nadie más!- en ningún lío. Aunque está sinceramente preocupado por Spike, el profesor, en su fuero interno, está también orgullosísimo de que la máquina del tiempo funcione.
Estatura:	170cm	
Peso:	80kg	

KATIE

Edad:	14	Katie vive con su abuelo, procurando que no se meta en líos. Como es una chica muy impaciente, se enfada con él por ser tan desordenado; aunque quien realmente logra que Katie se enfade es Spike, que está todo el día por la casa cruzándose en su camino. Katie es un geniecillo de la informática, y tanto Spike como el profesor confían en que será capaz de mantener la estación del tiempo funcionando durante el tiempo necesario para que Spike vuelva a casa sano y salvo.
Estatura:	155cm	
Peso:	?kg	

BUZZ

Edad: 10
Estatura: 138cm
Peso: 34kg

Spike y Buzz tienen entre ellos una cierta rivalidad amistosa, así que no es muy sorprendente que ambos desearan ser los primeros en usar la estación del tiempo del profesor. El problema es que, mientras Spike intenta salvar al mundo de los simios, Buzz se encuentra perdido en la espiral del tiempo... ¿Dónde estará? ¿Qué le habrá ocurrido?

¡¡SPECTER!!

Edad: 4
Estatura: 125cm
Peso: 28kg

Specter vivía en el circo, entreteniendo a los espectadores con sus trucos y sus travesuras... Pero cuando encontró el casco mental inventado por el profesor, todo cambió: se convirtió en un simio superinteligente... ¡Y malvado! Ahora, en lo único que piensa Specter es en adueñarse del mundo y Spike tendrá que hacer todo lo que esté en su mano para impedírselo.

¡¡ATRAPA A ESOS SIMIOS!!

Los simios obtienen su inteligencia de los cascos mentales que Specter robó al profesor. Pero los cascos, que les son de gran ayuda a los simios, ¡también pueden resultarte muy útiles a ti! Encima de los cascos hay una luz que parpadeará indicándote el estado de ánimo del simio que lo lleve, gracias a lo cual podrás saber en qué momento será más seguro atacarle.

Si la luz es AZUL, significa que el simio está tranquilo. Si es AMARILLA, significa que el simio está en guardia y alerta; si es ROJA, significa que te ha visto y que está aterrorizado. Cuando la luz esté ROJA, ten cuidado, porque el simio podría volverse muy violento y atacarte.

LOS PANTALONES DE LOS SIMIOS TE PERMITIRÁN CONOCER SU PERSONALIDAD

¡De verdad! ¡El color de los pantalones de los simios se corresponde con su personalidad!

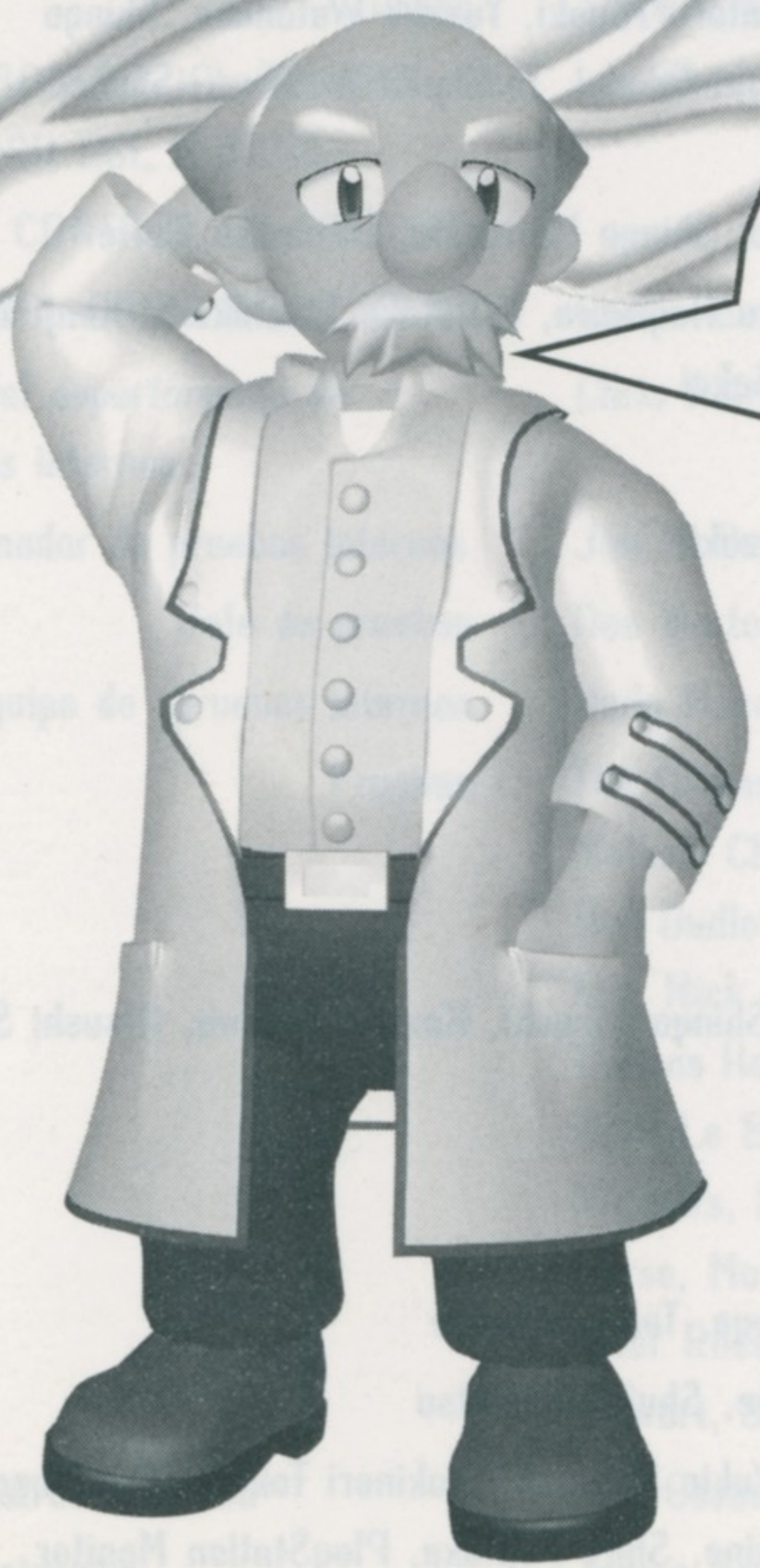
- Los simios con pantalones AMARILLOS son simios normalitos.
- Los simios con pantalones ROJOS atacan con mucha fuerza: ¡cuidado!
- Los simios con pantalones AZULES corren muy rápido, así que ¡atrápalos antes de que se te escapen!
- Los simios con pantalones BLANCOS tienen un excelente sentido del equilibrio.
- Los simios con pantalones VERDES tienen muy buena vista, y te descubrirán desde muy lejos.
- Los simios con pantalones NEGROS son salvajes y peligrosos; a menudo van armados y llevan gafas de sol.
- Los simios con pantalones AZUL CLARO son muy buenos ¡No los maltrates demasiado!

También podrás conocer los atributos de cada simio usando la función cámara de simios del radar de simios. Es una buena idea empezar primero por los simios de un nivel más bajo. Si intentas atrapar a un simio fuerte directamente, sin atontarlo primero, podrías resultar herido.

Hay simios que te resultarán imposibles de capturar sin recurrir a alguno de los artefactos del profesor; a veces tendrás que esperar a conseguir el artefacto adecuado y volver para capturarlos.

ATAQUE CONTRARRELOJ

Una vez que hayas superado un nivel al 100%, éste se convertirá en una partida contrarreloj. Pulsa el botón START para seleccionar el nivel, e intenta después completarlo tan rápido como te sea posible; cuando termines, se registrará tu MEJOR TIEMPO. Así que ya ves, incluso cuando hayas superado todos los niveles de APE ESCAPE, ¡podrás seguir disfrutando del juego!



Eso es todo por ahora. Consulta los buzones que encontrarás en algunos niveles ya que cuando sepamos más cosas, ¡te enviaremos mensajes! Y recuerda: ¡haz uso de tu valentía y astucia para atrapar a esos simios! ¡El futuro de la humanidad está en tus manos!

Los autores de APE ESCAPE son...

	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
DISEÑADORES	Kenkichi Shimooka, Shingo Matsumoto, Katsuyuki Kanetaka, Kenji Kaido, Hidekuni Sakai
GRAFISTAS de los personajes	Takamitsu Iijima, Hiroki Nishi, Taichi Ogawa
y niveles	Shunsuke Saito, Makoto Doi, Satoru Miyaki, Yusuke Watanabe, Shingo Takahashi, Mikiko Takeda, Hideaki Takaku, Toshiyuki Yonekura, Shuhei Hashimoto, Takeshi Sugiyama
Animaciones	Shoji Miyazaki, Kentaro Yoshida, Shinya Murakami, Hiromasa Horie
PROGRAMADORES	Yuji Yamada, Kazuo Kato, Kaoru Hagiwara, Toshitake Tsuchikura, Kenji Ishii, Makoto Wakabayashi, Kiyoshi Sakai
MÚSICA Y SONIDO Compositor	Soichi Terada
Programadores de los datos	Keiichi Nishimoto, Koichi Yamazaki
Efectos sonoros	Masaaki Kaneko
Efectos sonoros de las animaciones	Masatoshi Mizumachi
SUPERVISOR	Takashi Sora
DIRECTOR	Masamichi Seki
PRODUCTOR	Takafumi Fujisawa
PERSONAL DE CONTROL DE CALIDAD	Masaki Hiyoshi, Akira Okano, Shinya Inagaki, Kazuko Oikawa, Atsushi Sakai, Hideyuki Ikeda, Manabu End
COORDINATOR PARA EL EXTRANJERO	Mikiko Okai
MARKETING	Masatsuka Saeki, Megumi Hosoya, Tomoko Inoue
PERSONAL DE CG	Masaaki Nansen, Mari Watanabe, Shuji Hiramatsu
AGRADECIMIENTO ESPECIAL A	Akira Sato, Toshiyuki Miyata, Yukio Nagasaki, Yukinori Takada, Eiji Nagao, Yoshiko Watanabe, Akira Hiramine, Shiro Fujitaka, PlayStation Monitor Members: Producer Susumu Takatsuka, Executive Producer Shuhei Yoshida

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

PRODUCTOR	Rik Skews
JEFE DE PRODUCTO	Birgit Zich
MANUAL y EMPAQUETADO	
Redactor	Jim Sangster
Diseño	Steve O'Neill
APROBACIÓN DEL CONTROL DE CALIDAD DEL MANUAL:	Lee Travers, Stephen Griffiths
CONTROL DE CALIDAD	
JEFE DEL CONTROL DE CALIDAD	Geoff Rens
Jefe del departamento de pruebas internas	Chris Rowley
Coordinador de pruebas internas	Jim McCabe
Jefe de pruebas	Dee Norfolk
Equipo de pruebas internas	Andy Macoy, Carl McKane, John Cassidy, Ste Talbot, Ian McEvoy
Pruebas	Tim Adams, David Baker, Dave Bennett, Richard Bunn, Michael Bygraves, Mathew Chainey, Mark Christy, John Conway, Lorna Croasdale, Ian Cunliffe, Neil Dudley, Matt Ekins, Paul Evison, Glenn Flaherty, Peter Gawthorne, Anthony Gill, Nick Gosney, Brian Goulbourn, Carl Guinney, John Hall, Martin Hill, Thomas Holmes, Elodie Hummel, Nicholas Jones, Gary Jones, Miranda Latham, Mark Le Breton, Colin Maddock, Andrea Masneri, Kevin Mason, Terence Mathews, Paul McCartan, Ian McEvoy, John McLaughlin, Dave McMahon, Neil Morse, Mathew Ng, Darren Perkins, Mark Pittam, Russell Power, Brian Power, Peter Riley, Miles Rotheram, Gillian Shaw, Andy Sim, Neil Smith, Jason Stewart, Stephen Talbot, Mathew Wilson, Mark Young
Administrador de red	Paul Essue
Administración	Janine Bradbury, Paul Jones

Customer Service Numbers	POWERLINE FOR GAME HELP
• **Australia** 1300 365 911	**1 902 262 662*** **(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)*
• **Österreich** 0450 199 000 500*	**0450 199 000 500*** **(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)*
• **Belgique/België/Belgien** 011 / 280 996	**0900 000 00*** **(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)*
• **Danmark** +45 33 26 68 10	**+45 33 26 68 10** *Åben Man-Tors 16.00-19.00*
• **Suomi** (0660) 411 911 *4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21*	**0600 411 911** *4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21*
• **France** 01 40 88 04 88	**08 36 68 22 02*** **(2,23 F la minute)*
• **Deutschland** 01805 / 766 977	**0190 578 578*** **(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)*
• **Greece** (00 301) 6777701	**090 2322 00*** * Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• **Ireland** (01) 4054022	**1550 13 14 15 (R.O.I. only)*** **(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)*
• **Israel** 972 - 3 - 6465643	**972 - 3 - 6465643** **ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג** **קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00**

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers		POWERLINE FOR GAME HELP
• Italia	167 520 523	**166 808 808*** *(Se minorenne chiedere permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)
• Malta	344700	**344700**
• Nederland	0495 544 562	**09 09 9 000 000*** *(0.99 Hfl./ min)
• New Zealand	(09) 415 2446	**0900 97669*** *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).
• Norge	2336 6600	**820 85 050** *Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.*
• Portugal	(01) 318 7450	**(01) 318 7450**
• España	902 102 102	**902 102 102**
• Sverige	587 610 00	**0719-310 311*** *Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal*
• Schweiz	0900 55 20 55	**0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet** *(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.
• UK	0990 99 88 77	**09064 765 765 (incl. NI)*** *Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

TARJETA DE MEMORIA

PlayStation

Con una de las TARJETAS DE MEMORIA coloreadas oficiales de Sony Computer Entertainment Europe, podrás guardar tu posición en el juego, además de conservar todos tus artefactos y más de 200 simios. ¡No está nada mal para una tarjeta que cabe en un bolsillo!

Memory Card
15 blocks

www.playstation-europe.com/ape-escape

SCES-02031

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.

711719788720